

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

「C&C憲章」に反する会員がいると

コナミが抗議

JAMMAは精神規定と回答



コナミ「ビートマニア・コンプリートミックス」

すぎない、とする回答書
をJAMMAは三月十九日に送った。これは四月下旬に分かった(いずれも代理弁護士を立てた)。コナミは同社音楽系ゲーム機に関して、特許出願と意匠登録を終えたとして、JAMMAが制定した「C&C憲章」に反して、これらオリジナル製品の模倣を行なっている会員がJAMMAにいるので、厳正な措置を求める」としている。名指されたジャレコはJAMMA副会長会社であり、コナミも理事会社である。JAMMAによると、この件については正副会長会議に諮った上で、三月十九日付で回答した。

という業界モラルを示し、作権などによる法的保護とは別の倫理的なオリジナリティ尊重を唱えるもので、それ以上の意味はないと解されている。今回コナミは、それ以上の意味を求めようとJAMMAに申し入れたが、JAMMAは「精神規定」を盾にJAMMAはコナミの申し込みに応じなかったことになる。しかし、「C&C憲章」が単なる飾りであり、無意味ではないかという批判はありうる。なかにはJAMMAの回答文の中にあるいくつかの意見は、九七年十月十四日の理事会議事録に掲げられたもの(本紙第54号参照)。開発メーカーのオリジナル性を尊重するからではない。

貴協会が中心となり、業界の更なる発展のために弊害となる模倣・類似商品の自衛並びに防止に取組んでいただきますようお願い申し上げます。以上

◎ JAMMAからコナミ宛て回答文(三月十九日)
「模倣・類似商品防止についてのお願い」について(回答)
(前文略)
ご指摘のように、JAMMAは平成九年十月十四日に開催した第四十三回理事会において「C&C憲章」を採択、決議しておりますが、この憲章は「内容の類似した商品が多数出ている業界の状況について、何らかの指針が必要である」との観点から、JAMMA会員個々の「行動綱領」として位置付けられております。また、模倣・類似商品の製造・販売をしようとする者は、貴協会が平成九年十月十四日に制定したC&C憲章並びにその根本精神に反することが明白であり、決して放任・看過できません。従いまして、弊社として、貴協会が「模倣・類似商品防止」を目的として、貴協会が主催する「C&C憲章」に基づき、厳正なる措置を講じられることをお願いいたします。何卒、村瀬副会長(ナムコ社付で異動した。山本氏は

すること」との要請に対しては、下記の通り回答いたします。

1 「C&C憲章」は、JAMMAの精神規定です。

2 従って、本憲章に基づいてJAMMAが当事者間の裁定を行うことは、当初から考えておりません。

3 当事者間の係争については、我が国の法律(工業所有権、著作権等)に基づいて裁判所に解決されるべきと考えます。

4 しかしながら、JAMMAは「C&C憲章」の精神について会員各位に再確認を図りたいと思っております。

そのために、次回(JAMMA理事会(平成十一年四月二十二日開催予定))に頭書記載の書簡について提議し、各理事から改めて意見を聴取したいと考えております。

以上

営業延長許可地域指定なしは4県

8号営業対象は27都府県

「午前一時まで風俗営業を営むことが許可される特別な事情のある地域」(営業延長許可地域)のうち「八号営業」(ゲーミングセンター等)と「麻雀山、沖繩の四県はそれぞれ指定していないことが判明した。

本紙の調べで「営業延長許可地域」の都道府県別の指定状況は下の表のとおりとなった。ただし、営業する「接待飲食等営業」では少なくとも、午

対象となる風俗営業	地域指定の有無	
	7号営業(麻雀山等)	8号営業(ゲーミングセンター等)
北海道	○	○
青森県	○	○
岩手県	○	○
宮城県	○	○
秋田県	○	○
福島県	○	○
東京都	○	○
埼玉県	○	○
千葉県	○	○
茨城県	○	○
栃木県	○	○
群馬県	○	○
新潟県	○	○
長野県	○	○
山梨県	○	○
静岡県	○	○
富山県	○	○
石川県	○	○
福井県	○	○
岐阜県	○	○
静岡県	○	○
愛知県	○	○
京都府	○	○
大阪府	○	○
兵庫県	○	○
奈良県	○	○
和歌山県	○	○
鳥取県	○	○
徳島県	○	○
高松県	○	○
愛媛県	○	○
高知県	○	○
福岡県	○	○
佐賀県	○	○
大分県	○	○
熊本県	○	○
鹿児島県	○	○
沖縄県	○	○

ナムコの中村社長がMMC A会長に

CGクリエイター養成など

ナムコの中村社長がMMC A会長に就任された。MMC Aは、平成九年十月に創立された、ゲーム機・ソフトウェアの開発・販売を目的とした団体で、中村社長は、同団体の副会長として活動していた。中村社長は、同団体の副会長として活動していた。中村社長は、同団体の副会長として活動していた。

ど七月に十四種類、八月

風俗營業の營業延長許容地域

七とはよくその他著しし射幸心をそそるような行為をし、又はさせないこと。

法第二條第一項第七号及び第八号の營業を営む風俗營業者は、前項に規定するもののほか、次に掲げる事項を遵守しなければならない。

一 客相互の行かう遊技の結果に對して賞品を提供しないこと。

二 客に提供した賞品を買い取らせないこと。

三 營業所（まあじやん屋及び飲食店營業と法第二條第一項第八号の營業とを兼業してゐる營業に係る營業所を除く）において、客に飲酒をさせないこと。

（立入りを制限する年少者の年齢及び時）

第八條 法第二十二條第四号の条例で定める年齢は、十六歳とし、

施行条例（昭和五十九年東京都条例第二百二十八号）第三条第一項第一号に規定する住居集合地域からの距離が二十メートル以下の区域を除く。

丁目、同三丁目、同四丁目、一番
同二丁目、同三丁目、内神田一
丁目、内幸町一丁目、同二丁目、
丁目、鍛冶町一丁目、同二丁目、
丁目、同三丁目、神田相生町、神
二丁目、神田和泉町、神田岩本町、
同二丁目、同三丁目、神田鍛冶町、
町、神田紺屋町、神田佐久間河岸、
同二丁目、同三丁目、同四丁目、
同二丁目、同三丁目、神田須田町
神田駿河台一丁目、同二丁目、同
神田多町二丁目、神田司町二丁目、
町一丁目、同二丁目、同三丁目、
線堀町、神田花園町、神田東紺屋
神田平河町、神田松永町、神田美
紀尾井町、九段北一丁目、同三
段南一丁目、同二丁目、同三丁目
丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁
丁目、五番町、猿蓑町一丁目、同
神田一丁目、同二丁目、同三丁目
同六丁目、水田町一丁目、同二
同二丁目、同三丁目、二番町、
同二丁目、同三丁目、一ツ橋一

名
(五十音順)

丸の内丁目、同二丁目、同三丁目、六番町
同二丁目、同三丁目、有楽町二丁目、同七丁目、同四丁目、京橋一丁目、銀座一丁目、同二丁目、同五丁目、同六丁目、同七丁目、同二丁目、新富一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同七丁目、日本橋一丁目、同二丁目、日本橋大伝馬町、日本橋蛸殻町一丁目、日本橋茅場町一丁目、同日本橋小網町、日本橋小伝馬町、同日本橋小中州、日本橋人形橋富沢町、日本橋本町一丁目、同三丁目、日本橋馬喰町一丁目、同日本橋久久松町、日本橋堀留町一丁目、日本橋石町一丁目、同二丁目、同三丁目、日本橋本町一丁目、同二丁目、同三丁目、日本橋横山町、八丁堀一丁目、同二

……楽しませてくれヨ。



BURIKI ONE

WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99

BURIKI ONE

in TOKYO

©SNK 1999

武カ~BURIKI ONE~



3D異種格闘アクション『武カ~BURIKI ONE~』、

1999年春、SNKが放つ今世紀最後にして史上最大の異種格闘技対戦、ついに始動。選ばれし11人の猛者達が、栄冠をめざして苛酷なサバイバルマッチに挑む！
新たな格闘神話、ここに誕生。“最強”は『武カ(ぶりき)』が決める!!

BURIKI ONE

敗北? 考えたことねえ。



BURIKI ONE

WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99



ハイパーネオジオ64から近日登場。

HYPER NEOGEO 64

あ、「電車でGO!」が
楽しいプライズマシンになって登場!!

「電車でGO!」と同様に、
幅広い年齢層のプレイヤーが
楽しめるシンプルなゲームです。

行つて、進んで、進んで行つて!

電車でGO! トレイン

●3種類の景品それぞれの払い出し率が調整できます。
●景品の払い出し状況に応じて、ゲームの難易度が自動的に変化します。

消費電力 120W サイズ W850×D900×H1720 mm 重量 130Kg ※仕様外観等は変更する場合があります。

「電車でGO!」は(株)タイトーの商標です。 製造元 株式会社 インタージオ 販売元 株式会社 SNK

株式会社 SNK
SNK CORPORATION

本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の島1-6
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の島1-6
名古屋販売部 〒465-0093 愛知県名古屋市中区栄3-3-100
1-6 ENOKI-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564-0053, JAPAN.

TEL.06(6339)3911(代) FAX.06(6339)9506
TEL.06(6339)5568 FAX.06(6339)9506
TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
TEL.(81)6-6339-9577 FAX.(81)6-6338-7175

福岡販売部 〒812-0042 福岡県福岡市博多区博多2-4-19
東京販売部 〒100-0004 東京都千代田区千代田3-8-2(地下鉄千代田線)
札幌販売部 〒007-0848 北海道札幌市東区北4条東15-2-36

TEL.03(413)6156 FAX.052(413)3740
TEL.03(527)8127 FAX.03(322)7422
TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446

TOP BOMBER

トップボンバー

瞬間勝負!!
シューティング感覚で遊べるプライズマシン!!



回転するターンテーブルの上に並んだ
ボタンを狙って、ハンマーを移動させて、
落としてください。
ハンマーがみごと命中すれば、
景品が払い出されます。

遊び方

- 1 ボタン1で、ハンマーが移動します。
- 2 ボタン2で、ハンマーが落下します。テーブル上のボタンはハンマーが命中すると、景品が払い出されます。

消費電力 120W サイズ W700×D865×H1745 mm 重量 91Kg ※仕様外観等は変更する場合があります。
製造・販売元 株式会社 SNK 開発元 株式会社 インタージオ

★☆☆☆トップボンバーブラックライト仕様も好評稼働中!★☆☆☆

ラッキーチャンス
ミスした人は、
ラッキーカウンターを確かめよう!

7が出たら
もう1回!

(7)になったら、
あと1回プレイチャンスが
あるぞ!!

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



ATEI売却は中止に

英国の業者団体、BACTAが提案を否決

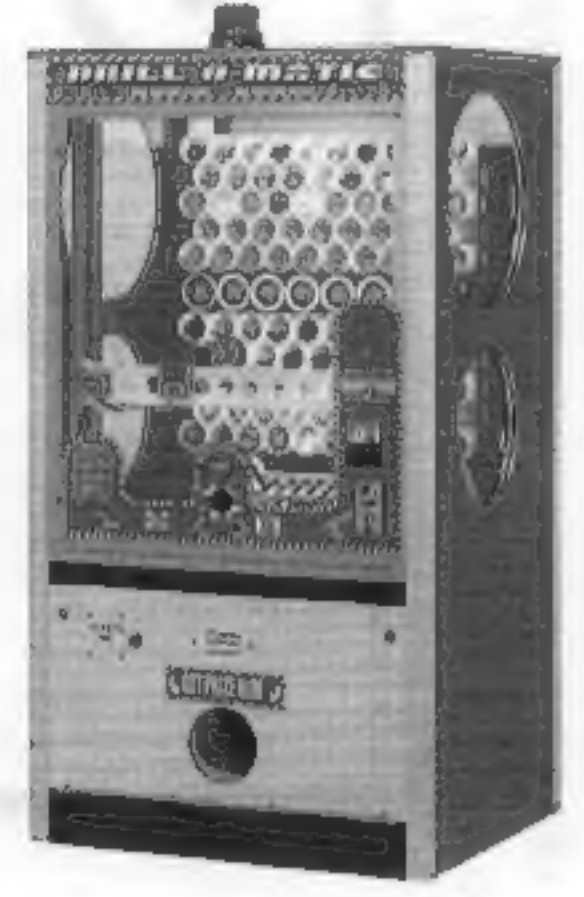
国際的展示会の英国ATEI（アミューズメント・トレード・エクスチェンジ・インターナショナル）を米国の複合企業、ザ・オフィシャル・インターナショナル・ショー（TOS）が買収する計画が、英国の業者団体、BACTA（英国遊技機業者団体）が三四月二十四日のナショナル・カウンシル（全国遊技機業者協会）で、ATEI売却案を最終的に承認することになった。ATEI売却案は、TOS社が買収する計画で、TOS社は約二千二百五十万ポンド（約三億三千四百万円）でATEIを買収する。BACTAは、ATEI売却案を否決した。BACTAは、ATEI売却案を否決した理由として、ATEI売却案が、英国の遊技機業者の利益を損なうと主張している。BACTAは、ATEI売却案を否決した理由として、ATEI売却案が、英国の遊技機業者の利益を損なうと主張している。



筒の景品狙って

ベンチマーク社から新作

米国のベンチマーク・ゲームズ社（フロリダ州ボナンノビーチ）が、ハリウッド・スタジオ・ゲームズ社（カリフォルニア州）から、筒の景品を狙って新作の景品を発売する。新作の景品は、筒の景品を狙って新作の景品を発売する。新作の景品は、筒の景品を狙って新作の景品を発売する。



"Drill-O-Matic" of Benchmark

International Trade Show	
TILE'99 (London, UK)	May 11-13
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May 13-15
Salex'99 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 8-10
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 14-16
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 29-Oct1
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
IMA'99 (Frankfurt, Germany)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
Amuse World'99 (Seoul, Korea)	Dec. 13-16
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25

この際、SCEは法的な手続きを開始し、米国コネチカット州の裁判所に訴状を提出した。訴状には、SCEが、BACTAの提案を否決した理由として、ATEI売却案が、英国の遊技機業者の利益を損なうと主張している。SCEは、BACTAの提案を否決した理由として、ATEI売却案が、英国の遊技機業者の利益を損なうと主張している。

アタリ社に戻る

ナムコ欧州社と協力維持し

ナムコ欧州社と協力維持し、アタリ社に戻る。ナムコ欧州社と協力維持し、アタリ社に戻る。ナムコ欧州社と協力維持し、アタリ社に戻る。

9月9日199ドル

インターネット戦略強調

インターネット戦略強調、9月9日199ドル。インターネット戦略強調、9月9日199ドル。インターネット戦略強調、9月9日199ドル。

「ブリーム」登場

SCEは法的手続き開始

「ブリーム」登場、SCEは法的手続き開始。ブリームは、SCEが開発した新しいゲームで、SCEは法的な手続きを開始した。ブリームは、SCEが開発した新しいゲームで、SCEは法的な手続きを開始した。

米国プリミアパークス社は 決算も大型に

6フラッグス買収などで

米国のプリミア・パークス社（オクラホマ州）は、三四月十三日、九八年十二月期の決算を発表した。同社は、六フラッグスを買収するなど、大型の決算となった。同社は、六フラッグスを買収するなど、大型の決算となった。同社は、六フラッグスを買収するなど、大型の決算となった。

米国の高校生銃撃事件で 民事訴訟の被告にも

米国の高校生銃撃事件で、民事訴訟の被告にも。米国の高校生銃撃事件で、民事訴訟の被告にも。米国の高校生銃撃事件で、民事訴訟の被告にも。

裁判所に起こされている。米国の高校生銃撃事件で、民事訴訟の被告にも。裁判所に起こされている。米国の高校生銃撃事件で、民事訴訟の被告にも。

社など映画関係五社、インターネット関係五社、ゲーム関係五社、インターネット関係五社、ゲーム関係五社。

訴えによると、これらの映画、テレビ番組が、米国の高校生銃撃事件を引き起こす原因になった、という。

8th SOUTH AMERICAN LEISURE EXHIBITION

Salex 99

Organização: **W F** **GAMES NEWS**

July 8 - 10 1999
International Trade Mart - Centro Textil, São Paulo, Brazil

話題のマシン

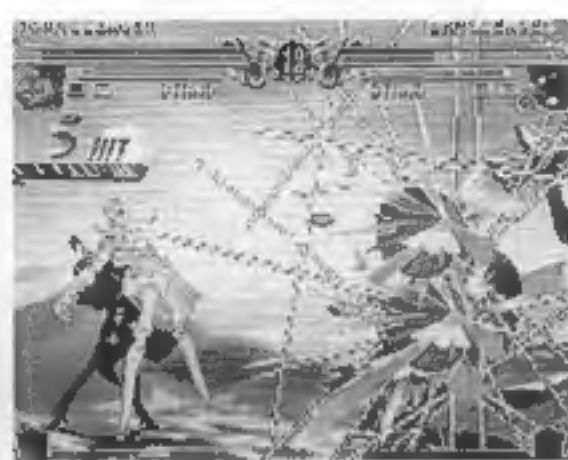
(第577号～第580号)



タイムクライシス 2 シングル
「2」の1人用バージョン。「システム12」使用CGガンシューティングゲーム。ミニゲームを25種類以上内蔵。各ゲームで異なるクリア条件提示。基板OP価格82万5千円。【ナムコ】No.580



てんこもりシューティング
「システム12」使用CGシューティングゲーム。ミニゲームを25種類以上内蔵。各ゲームで異なるクリア条件提示。基板OP価格17万8千円。【ナムコ】No.580



ジョジョの奇妙な冒険
「CPS II」第4弾の格闘ゲーム。選択キャラと分身キャラの同時連撃攻撃もできるのが特徴。CD-ROMキットOP価格12万9千円。【カプコン】No.579



マジカルトロッドアドベンチャー
「モデル3」使用の体感CGトロッド走行ゲーム。大きなバーの上下動で加速。ペダルでジャンプし障害物を避ける。標準価格235万円。【セガ社】No.580



バーチャストライカー 2 Ver.89
「モデル3」使用CGサッカーゲーム。シリーズ4作目。27カ国チームから選択。フォーメーションが多形。基板キット標準価格50万円。【セガ社】No.580



ダイナマイトベースボール
「ナオミ」によるCGプロ野球ゲーム。12球団の選手を擁し込み表情やくせなどもリアルに表現。基板キット標準価格27万5千円。【セガ社】No.580



フレイムガンナー
「TPS」第5弾。テロを倒すCGガンシューティングゲーム。弾丸は360度方向へ発射できる。サブ基板14万8千円。【ギャップス/テクモ】No.580



ガントレット・レジェンド (UP)
米国アタリゲームズ社製同名機の29インチアップライト型。立体迷路フィールドで特殊アクションなどを駆使。OP価格68万円。【SNK】No.580



バスト・ア・ムーブ
画面のキャラを音楽に合わせて踊らせるゲーム。ボタン3つとペダルを操作。「システム11」使用。価格128万円。【アトラス/ナムコ】No.580



フリップフロップ
プライズゲーム機。フリップ形式でボールを弾いて前方のゲートに入れる。その結果に応じた吊り下げ景品が払い出される。OP価格96万円。【コナミ】No.579



クールガンマン
2人用エレメカガンゲーム機。光線銃でフィールド上の缶を撃ち飛ばし(受光センサー部分が稼働)相手ゴールへ進む。OP価格125万円。【ナムコ】No.578



海岸パトロール
盤面上部から次々と落ちてくるボールを、ハンドル操作によるジョベルで受け止めるプライズゲーム機。タイマー制。OP価格49万8千円。【NMK】No.578



チョコQブルブルーサー
エレメカドライブゲーム。ハンドルでミニカーを操作し迷路フィールドのチェックポイントを通過させていく。OP価格49万8千円。【タカラAM】No.577



ワンダーハウス
プライズマシン。4つのドアのうち2つを開け、中に景品があれば取り出す。ドアは触れると開き、開まる時も自動。OP価格59万8千円。【こまや】No.577



スリッドライブ (SDX)
CGドライブゲーム。無謀運転の一般車と競いながら走行。運転技術と評価。事故場面の演出も。70インチ湾曲画面使用でOP価格258万円。【コナミ】No.580



カバリン
定置型乗物機。体はキリン、足はカバという動物キャラをデザイン。コンパクトな1人乗りで背中にもたがって乗る。OP価格34万8千円。【日邦産業】No.579



ダイナミックスタジオ
全身写真プリント機。スポットライト、風、スモークなど撮影スタジオ風の演出や4連写機能を搭載。OP価格165万円。【鉛井ヒューコム】No.578



電車でGO!ノットレイトレイン
プライズゲーム機。景品カプセルを乗せた汽車をレバーで操作し、障害物を避けてゴールまで走らせる。OP価格59万8千円。【インタージオ/SNK】No.579



バイオバオサカス
カーニバルゲーム機。エアーを吹き出す象の鼻の上にボールを投げ、うまく宙に浮かせると景品が払い出される。OP価格66万円。【ホープ】No.579



ベビーUFO
コンパクトな1人用ミニクレールン機。キャッチャー部分は2本爪。景品は75ミリカプセルのほか小物に対応。3色用意。標準価格33万8千円。【セガ社】No.579



ストレスバスターズ
筒筒形式でストレス度の診断と相性を占うもの。備え付けのハンマーで画面上のビルを叩き壊すという遊びがある。標準価格97万5千円。【セガ社】No.579

総目録

No. 107

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で⑨明らかなコピー機や⑩とくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は①TVゲーム機②アーケードゲーム機(プライズマシン、占い機を含む)、③AM自販機、④乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。(一部次回へ繰り越し)



スターウォーストリロジ・アーケード
「モデル3」使用CGシューティングゲーム。映画の名場面を再現した分岐ステージ構成。50インチ型標準価格227万5千円。【セガ社】No.577



パカパカパッション
画面の指示どおりに4色のボタンを叩き音楽を奏するTVゲーム。操作盤付き「システム12」基板キットOP価格19万8千円。【プロデュース/ナムコ】No.577



ラジカルバイカーズ
スペインのガエルコ社製TVバイク走行ゲーム。ミニバイクでピザを配達する。多彩なアクションがある。アップライト型OP価格73万円。【SNK】No.577



グルメバトルクイズ・料理王
「SSV」第15弾のクイズゲーム。料理に関するクイズに答えながら料理を完成させる。街景の演出画面も。サブ基板OP価格9万8千円。【ビスコ】No.578



NBAブレイ・バイブレイ
CGバスケットボールゲーム。実在選手の描り込み画像を使い多彩なスーパープレイも。4人まで同時プレイ可能。基板OP価格29万8千円。【コナミ】No.578



レイクライシス
「Gネット」第2弾のCGシューティングゲーム。敵の世界侵略率により敵の配置などが変化していく。カードOP価格11万8千円。【タイター】No.578



ガンバード 2
縦スクロールTVシューティングゲーム。空飛ぶキャラを一新し接近攻撃など新攻撃システムを追加した。基板OP価格18万8千円。【影京】No.577



バズループ
TVバズルゲーム。渦巻き状に出てくる色玉に玉を弾射し同色を並べ消す。「スーパーカネコシステム」用カセットOP価格9万8千円。【ミッテル】No.577



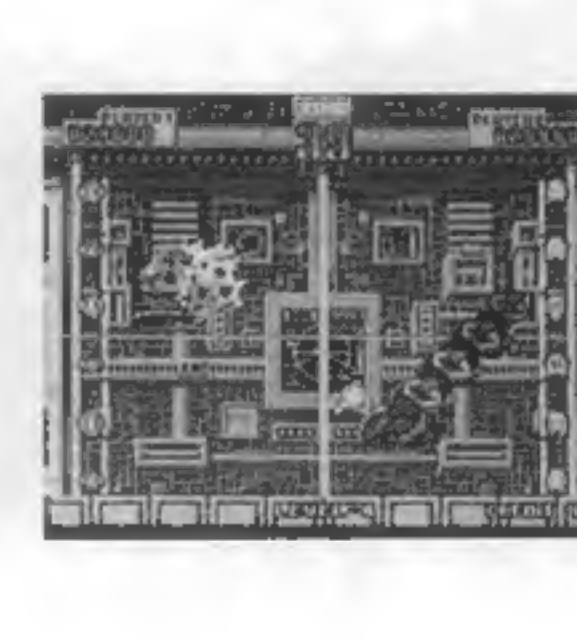
つりぼり大会
子ども向けTV魚釣りゲーム。反動機構付きリールとボタン1つでコマカナルな魚やザリガニを釣る。2人用21インチ型標準価格52万2千5百円。【セガ社】No.577



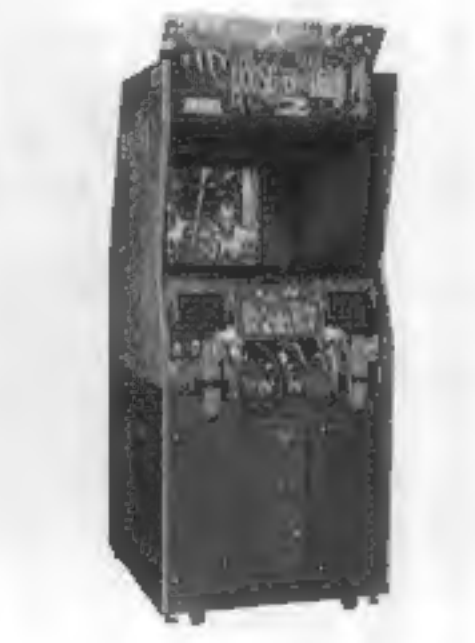
ガントレット・レジェンド (50型)
米国アタリゲームズ社製CGアクションゲーム。画面内を自由に動き敵を倒していくとキャラがレベルアップ。4P対応。OP価格98万円。【SNK】No.579



コナミ80'sアーケードギャラリー
「システム73」第6弾。80年代の同社TVゲームのうち主な10作を内蔵し選択プレイ。縦画面。CD-ROMキットOP価格7万8千円。【コナミ】No.579



フリップショット
画面左右のキャラがボールを打ち合い、相手の背後にあるターゲットを破壊するTVゲーム。「ネオジオ」用カセットでOP価格7万8千円。【ビスコ】No.579



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (UP)
同社同名機の29インチアップライト型。6ステージ構成。2人同時プレイでは敵の数が1人用より多く出現。標準価格88万7千5百円。【セガ社】No.578



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX)
同社同名機の50インチDX型。備え付けの銃でゾンビを倒す。襲われている人を助けると別の分岐ルートが示される。標準価格180万円。【セガ社】No.578



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (SDX)
「ナオミ」による初の作品で2人用CGガンゲーム。ホラー映画感覚でストーリーが進む。50インチ湾曲画面使用でOP価格247万5千円。【セガ社】No.578



V J
TVビジュアルジョッキーゲーム。中央画面の指示でリズムと上部3画面切り替えボタン。映像効果変更レバーを操作。OP価格128万円。【ジャレコ】No.579



アタックブラレール
トミーとの共同開発によるCG電車運転ゲーム。玩具ブラレールの模型セットを盛り込んだ画面の中、T字レバーで加速減速。価格74万8千円。【ナムコ】No.579



ファイティングレイヤー
「システム12」によるCG格闘ゲーム。キャラは12人ドラなども出現。一発逆転や無敵など技が多彩。基板OP価格17万8千円。【アリカ/ナムコ】No.579



アシュラブレッド
TV武器格闘ゲーム。キャラは個性が違つ8人から選択。吹っ飛ばして空中連続必殺技を使うなど攻撃方法多彩。基板OP価格14万8千円。【富貴商会】No.579



LAマシンガンズ (SD)
同社同名機の29インチアップライト型。A1制御により銃種パターンやカメラワークが次々変わる。5ステージ構成。標準価格120万円。【セガ社】No.579



LAマシンガンズ (DX)
「モデル3」使用CGガンゲーム。ヘリなどに乗り飛行しながら銃で敵を撃破していく空中戦を中心に展開。50インチ型標準価格210万円。【セガ社】No.579

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機——ソフトウェア
(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	バーチャストライカー 2	バージョン99 (セガ社)	7.56
2	クレイジータクシー (セガ社)	Crazy Taxi (Sega)	6.67
3	ゾンビリベンジ (セガ社)	Zombie Revenge (Sega)	6.33
4	バーチャストライカー 2	バージョン98 (セガ社)	6.25
5	ジョジョの奇妙な冒険 (カプコン)	Jo Jo's Venture (Capcom)	6.00
6	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.93
7	スーパーパズルボブル (タイトーGネット)	Super Puzzle Bobble (Taito)	5.64
8	メタルスラッグ X (SNKネオジオ)	Metal Slug X (SNK)	5.47
9	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.18
10	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン)	Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.97
11	パズループ (ミッチェル)	Puzz Loop (Mitchell)	4.92
12	ダイナマイトベースボールNAOMI (セガ社)	Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	4.87
13	ソウルキャリバー (ナムコ)	Soul Calibur (Namco)	4.86
14	E雀さくら荘 (セイブ)	E Jong* (Seibu)	4.82
15	鉄拳 3 (ナムコ)	Tekken 3 (Namco)	4.81
16	ギャルズパニック S2 (カネコ)	Gals Panic S2 (Kaneko)	4.78
17	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ)	Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.76
18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (SNKネオジオ)	The King of Fighters '98 (SNK)	4.71
19	ギガウイング (カプコン)	Giga wing (Capcom)	4.70
20	ガンバード 2 (彩京)	Gunbird 2 (Psikyo)	4.67
21	対戦ホットギミック (彩京)	Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4.64
22	ダイナマイト刑事 2 (セガ社)	Dynamite Cop (Sega)	4.59
23	テトリス・ザ・グランドマスター (アリカ/カプコン)	Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.50
24	ライデンファイターズ JET (セイブ)	Raiden Fighters JET (Seibu)	4.38
25	幕末浪漫第二幕・月華の剣士 (SNKネオジオ)	Last Blade 2 (SNK)	4.22

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価
(RATING)

調査クレーションの設置機種を売上と人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものです。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上、9：すばらしい人気と売上、8：大変いい人気と売上、7：いい人気と売上、6：まあいい人気と売上、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機
(DEDICATED VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	ダンスダンスレボリューション 2nd Mix (コナミ) Dance Dance Revolution 2nd Mix [Dancing Stage 2nd Mix] (Konami) ...	8.75
2	1	ダンスダンスレボリューション (コナミ) Dance Dance Revolution [Dancing Stage] (Konami)	8.5
3	3	ギターフリース (コナミ) Guitar Freaks (Konami)	8.07
4	8	エアラインパイロット (SD/DX) (セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	8.00
5	6	スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	7.50
6	5	ビートマニアコンプリートミックス (コナミ) Beatmania Complete Mix [Hip Hop Mania Complete Mix] (Konami) ...	7.44
7	9	ポップンミュージック (コナミ) Pop'n Music (Konami)	7.33
8	7	バトルギア (タイトー) Battle Gear (Taito)	7.21
9	4	ビートマニア 2DX (コナミ) Beatmania 2DX [Hip Hop Mania 2DX] (Konami)	7.20
10	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.87
11	12	バスト・ア・ムーブ (アトラス/ナムコ) Bust A Move (Atlus/Namco)	6.82
12	10	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.60
13	13	ファイナルハロン 2 (ナムコ) Final Furlong 2 (Namco)	6.38
14	15	レースオン! (SD/DX) (ナムコ) Race On! (SD/DX) (Namco)	6.00
15	14	マジカルトラックアドベンチャー (セガ社) Magical Truck Adventure (Sega)	5.56
16	17	ガンバール (ナムコ) Point Blank 2 (Namco)	5.07
17	20	セガラリー 2 (DX) (セガ社) Sega Rally 2 (DX) (Sega)	4.92

■フリップパー (FLIPPERS)

1	1	ジュラシックパーク (データイスト)	3.70
		Jurassic Park (Data East)	
2	-	ストリートファイター (カプコン)	3.62
		Street Fighter II (Gottlieb)	
3	2	ピンボールマジック (カプコン)	3.00
		Pinball Magic (Capcom)	

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	エル (メイクソフトウェア) el. (Make Software)	8.00
2	3	ストリートスナップ (トウジャパン) Street Snap (Towa Japan)	6.92
3	5	ラブゲティステーション (辰巳電子/エアフォルク/アトラス) Lovegeety Station (Tatumi/Erfolg/Atlas)	6.40
4	4	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlas)	6.31
5	6	プリアリキャンパス (コナミ) Puri Puri Canvas (Konami)	6.20

(20)

まるち かめら あいず
No.336

No. 336



山川萬里

一九九八年夏(10)

い緑。微風にざわめいてる緑。

一九九八年八月二十八日、つよい夕立で涼しくなりクーラーをいれなかった。

この日は気温が下がっただけではなく、世界同時の大幅な株安の日でもあった。

夏が終る時分気温が下がるたほっとすると同時に淋しさも感じる。

山登りをしていたころに大きな夏の山行を終え下山する際に、いつも一種独特の大きな欠落感をあじわさされたのと同じように。

あるいは子供の頃の夏休みがもう終つてしまいうという感じ。

涼しくなると腫りにつくのがはやくなり、睡眠時間がはぐくなる。

そのせいでか、この日は夢を見た。

初夏の陽光が眩しい銀太オバサンが急に開けて

私より先にこちらへ通りぬけてしまう。

またこういう人たちに限つて自分で扉を開ける際は是最小限自分が通れるだけの隙間しか開けず、他の人に開けたままで扉を渡してゆくというようなことは絶対というていいほどしない。

全然見も知りもない、しかもうら若い女性がずっとガラスの扉を、次に店に入ろうとしている私のために開けてくれている。信じられない。

顔を見て会釈をする。「どういたしまして」と歌うような口調で返答がある。

白い咽喉が綺麗だった。可愛らしくて美しい人だった。

羚羊のようなすんなりと伸びた脚をリズムミカルに軽くハイヒールで床をけるような感じで、颯々とその若い女の人は喫茶

後姿も素敵なんだった。スタイルがいいのである。私は道を歩いて汗ばんでいたのて日陰のテーブルに席をとる。

暗さしに五月の陽ざしが舗道に弾いているのが見える。

気分が晴々としてきていて、年甲斐もなく昂揚した。ほんのちよつとした、時代によつてはごくあたりまえだった行為。それでも今は殆んど見かけなくなつた行為。そんなことだけに限つてはいえ、日本にもいい時代はあつた。

ノスタルジーにせよ、気分はよくなつてた。三十年ほど前の話になつてしまふが東大の総長が卒業式で、小さな親戚というようなことを述べた話題になつたことがあ

若くて美しい女性が扉を開けてくれた。それから私は心ときめかせたらしいのだが、私がああ扉をあけた女性のために開け続けていても、あの女性の気分が高揚するというようなことはありえないだろう。

などとおもいを廻らせていたりしていたら半ば空しくなつてきて、高ぶつて舞いあがついていた気分も落ちてきた。

気がつくといこの店では音楽が鳴っていない。ただ遠くの潮騒のような感じで街の騒音が紗に隔てられたようにして微かに響いている。

注文をきいた後、店の人がクールコーヒーをもってくる。

気温があがつてきたのか、その前にウエイトレスが卓子に置いて行つた水のコップの表面は汗をかいている。

何かゆつくりと大きく

先に入ろうとして扉を持つてくれた人たちは、その時は一見でそれと分つたのだが、シャソンをよく歌つていたNさんだつた。さらつとにいるけど甘く囁くという程のない美しい声。

Nさんということがその場ですぐに分つたけれども、どきまぎれてしまつて、扉をもつてくれたことに對して会釈をする余裕もなかったのかも。

Nさんの死亡記事がこの春、新聞にでていたばかりである。

窓辺の席の女性はあのNさんにそっくりであつた。

こころあたりで目が覚めてしまい、夢のいい気分が起きた後も続いても、長く続いた夏ももう終りだ、あとひと踏んぱりで秋になる。元気を出して出勤の途につく。

る。多分そのころにはもう人々が自分のことだけで精一杯になってきて、あまり他人のためということを気にかけなくなっていたのだろう。

NHKのアナウンサーで思いやりのことを「氣配り」といった人もいた。私はその人の兄さんの映画が気に入っていて、よく見に行つたものだった。

ふつうには経済的に余裕があれば他人への思いやりが生じるといわれているが、そうとも限らないからややこしい。あれも習性のひとつであることには違いない。

逆の場合にはどうなるのだろうか。

動くものがある。天井に街路に反射した陽光の影が揺らめいていた。

コルコッヒーのトップに口をつけないら窓の方を見たら、さっきの女性に光の加減でシルエツトのように見える。

片手に本をもつて本を讀んでいる姿に何となくデジャ・ヴイユウ（既視感）、どこかで前に見たような気がする。

声には出していないけど本を見ながらさかすか唇を動かしている。薔薇の花片のような唇だ。

おもひは数十年前にまだ一氣にバツクして行った。

ちょうどこの季節に、資生堂の喫茶店で同じような私にとつては事件が

新時代のマシンを生み出す トータルサプライヤー エイブルコーポレーション

プロボウル・パートII

好評発売中

長期安定稼働実証マシン

- リアルで爽快なピンアクション
- スプリットにチャレンジ
- 軽快なBGMサウンド

実用新案開平6-48753

サイズ：W706×D2,780×H1,800mm

JUMPING CHANCE

ジャンピングチャンス

待望の新製品

20世紀最後の
究極プライズマシン?!

(800円・大量景品対応)

- セグで数字を決定し、ポイントを獲得。景品陳列棚を上昇させ、制限時間内上部まで上昇できれば景品をGET!!
- コイン投入後、回転する7セグ(左)をボタンでストップさせ、対象景品(1~4)を決めます。次にポイント決定7セグ(右)の回転を止めて数字を決定します。0・P・1・L・2・H・3・→・F・Gが回転。数字(1~3)が表示された場合は十一のランプが交互に点滅。これをボタンで止め、十の場合は景品陳列棚がアップ、一の場合はダウンします。アルファベットや記号が出た場合は一気に上昇するなど、お楽しみフィーチャーが盛り沢山!

特許開平7-303756、9-28920
米国特許No. 5529206(取得済)

サイズ：W1,320×D1,020×H1,860mm

PLUS CHANCE

プラスチャンス

大好評発売中

(800円景品対応)

- 今までになかった遊び方!! お子様でも遊べる簡単な足し算です。ファーストチャレンジの数字(2ケタ)とセカンドチャレンジの数字(2ケタ)を足して、ディスプレイ上の景品の数字に達すると景品が払い出されます(目押し感覚)。
- メインゲームでハズレた場合でも、もうワンコインで再チャレンジの“プラスチャンス”機構が付いています。

特許開平7-303756、9-28920
米国特許No. 5529206(取得済)

サイズ：W1,300×D900×H1,860mm

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3

TEL 03 (3988) 2061(代)

FAX 03 (3986) 5180

★インターネットホームページ <http://www.able-corp.com>

SEGA

BRAVE FIREFIGHTERS

プレイブ ファイアーファイターズ (仮称)

REAL LIFE HEROES

迫りくる炎に、勇気を燃やせ!!

ホテルで火災が発生! 消防士に扮して火災現場に直行し、災害をくい止める。大迫力の炎、リアルな煙・爆発・落下物など、常につきまとう「恐怖と緊張感」、初めて味わう放水の「爽快感」など、火災現場の雰囲気を完全再現。全く新しいタイプの放水アクションゲーム、遂に登場!

第3弾

FIRE FIGHTER

「職ゲー」第三弾

遂に登場!!



プレイブ ファイアーファイターズ (仮称)
今まで3D-CGで表現することの難しかった「炎」と「水」を完全再現!! プレイヤーは、消防士に扮して火災現場のホテルに向かい、放水で炎の壁を切り開き、要救助者を救出します。時間と共に広がっていく、生き物のような炎と煙。ひたすらリアルに消火活動を体験。興奮度、臨場感、爽快感すべて一度に味わえます。

1,280W×1,720D×2,180Hmm 50インチ液晶モニター セガ 1999



SEGA PROFESSIONAL SERIES

第1弾 TAXI DRIVER



クレイジータクシー
タクシーで街中を爆走するカーアクションゲーム。客を拾い、いち早く届けるため猛スピードで最速にブッ飛ばす。レースゲームとは違ったダイナミックな走りや抜群の爽快感。ロケーションを盛り上げます。

780W×1,470D×2,232Hmm 172kg AC100V 250W セガ 1999

第2弾 PILOT



エアラインパイロット
全てに「最高」を追求した本格派フライトシミュレーターゲーム。日本航空 (JAL) の協力により、ジェット旅客機の操縦や挙動性、エンジン音などを完全に再現。抜群のリアリティーで航空ファンばかりでなく、全てのプレイヤーを魅了します。

2,080W×1,860D×2,000Hmm 539kg AC100V 827W 29インチモニター3台 セガ 1999

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社3号館 東京都大田区東橋台2-12-14

電話03(5737)7539 (内 代表 1線)

電話03(5737)7541 (A.M. 課 1線)

電話03(5737)7542 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7543 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7544 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7545 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7546 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7547 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7548 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7539 (内 代表 1線)

電話03(5737)7541 (A.M. 課 1線)

電話03(5737)7542 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7543 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7544 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7545 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7546 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7547 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7548 (ゲームセンター 1線)

電話03(5737)7549 (ゲームセンター 1線)

英文版業界ニュース

Konami Demands JAMMA Protect Creativity

At a directors meeting held in October 1997, the Japan Amusement Machine Manufacturers Association (JAMMA) adopted the "Creative and Conscientious Charter" (C&C Charter). However, a claim has been brought by Konami that in fact some JAMMA members are infringing the charter. In response, JAMMA's attitude is that as the "C&C Charter" is merely an expression of intent, it is not necessary to respond to Konami's charge.

The background to the charter being drawn up was Sega's release in 1996 of the skiing game "Sega Ski Super G", only one year after Namco had released a similar game "Alpine Racer". The charter states, "A manufacturer shall respect and value the originality of its predecessors." However, no penalty was decided for cases when the spirit of the declaration was broken.

Konami has had great success with its music-themed "Beatmania" video

games and has applied for related patents. However, under the patent system in Japan, it takes nearly ten years for a patent to be actually registered. In the meantime, products resembling "Beatmania" such as Jaleco's "VJ" have been released. As a result, Konami sent a letter to JAMMA on March 5 to the effect that JAMMA should enforce the "C&C Charter" more strictly.

At the JAMMA directors meeting, representatives of Sega, Namco, Jaleco and Konami were present. The chairman was from Sega and vice-chairmen were despatched from Sega, while the vice-chairmen were despatched from Jaleco, Tecmo and Capcom. Concerning Konami's request, JAMMA consulted with a meeting composed of the chairman and vice-chairmen. The result of the meeting was forwarded to Konami on March 19.

The reply by JAMMA was that the "C&C Charter" is a mere statement of ethics. It does not apply to concrete cases but has value as an expression of intent. As such, JAMMA has no interest in Konami's suggestion to enforce the charter. If Konami decides that its products have been copied, JAMMA will advise Konami to take legal action based on intellectual property laws such as the Copyright Law.

At JAMMA's directors meeting held on April 22, too, this conclusion was supported. Needless to say, Konami does not accept this conclusion, but trying to make changes within this association is not likely to be successful.

M. Nakamura Chairs MMCA

Masaya Nakamura, president of Namco, was elected chairman of the Multimedia Contents Association (MMCA), taking over as of April 1 from Takuma Yamamoto, honorary chairman of Fujitsu, the previous chairman. MMCA resulted from the merger in October 1996 between the Multimedia Software Association established in 1991 and the Nippon Computer Graphics Association established in 1986. Its principal aim is the training of digital contents creators.

Four vice-chairmen of MMCA - Banjiro Uemura, president of Tohoku Shinsha, Koichi Omura, professor at Takarazuka Formative Arts University, Hiromichi Fujita, president of Toppan Printing, and Toru Fukurakawa, chairman of Microsoft Japan - remain in office. Additionally, Shoichi Koga, vice-president of Toshiba, was newly elected vice-chairman.

163,400 Visit "Tokyo Game Show Spring"

"Tokyo Game Show 1999 Spring" (March 19-21, Tokyo Big Sight), an event for introducing new home video game software titles to consumers, was visited by 163,000 traders and players over the three days.

At this year's event, 82 companies exhibited at 1,530 booth units compared to 92 companies with 1,481 booth units last year. Major software companies' booths have become increasingly showy and put stress on advertisements in order to appeal to players.

A breakdown of the about 420 new titles displayed by hardware platform shows that those for "Play Station" occupied 43%, those for "Dream Cast" 11%, those for "Game Boy" 11%, those for "Wonder Swan" 10%, those for "NEO-GEO Pocket" 6%, and those

for "Nintendo 64" 3%. Software for handheld games has grown rapidly, now accounting for 26% of the total. At this event, Sony Computer Entertainment (SCE) did not show any information on "Play Station 2".

At this event, possible tieups between Capcom and SNK were hotly talked about. This was because of the possibility of merging Capcom and SNK fighting game characters in the same video games. For the time being, this will be realized in game software for SNK's "NEO-GEO Pocket".

Taito Obtains "ISO 9001"

Taito Corp., Tokyo, announced on March 30 that it had acquired the first "ISO 9001" certification by a Japanese coin-op game manufacturer. The "ISO 9001" is an international standard for quality assurance designated by the ISO, according to which the ISO screens the quality management system at the company's factory and other facilities, and certifies it when it functions adequately.

It is Taito's Ebina factory that was certified. Here, coin-op videos such as the "Go By Train" series and "Battle Gear" are manufactured. Taito first applied for the "ISO 9001" certificate in April 1998.

Taito Revises Fiscal Year Results Down

Taito Corp., Tokyo, revised its fiscal year results downwards on April 16. The post-revision forecast of non-

consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥64,800 million in revenue and ¥1,000 million in net income. Taito showed ¥68,000 million in revenue and ¥2,000 million in net income in its forecast of November 12, 1998.

According to Taito, coin-op games sales, arcade operation income and home video games sales dropped below the previous forecast. Since demand deteriorated reflecting the lingering recession, arcade operation income turned downward despite Taito's efforts. The stagnant arcade market also meant that Taito's coin-op game sales remained flat despite the release of several new machines. In the home videos category, shipment of "Go By Train" for "Play Station" was postponed from December 1998 to March 1999.

Taito and other listed video game manufacturers will release their final results for the fiscal year in mid-May.

Nippon Selmo Goes Bankrupt

Nippon Selmo Co., Ltd., Nagoya, the simulation ride manufacturer, went bankrupt on April 6. The amount of debts was ¥850 million. The company, which was established in December 1982 in the audiovisual display business, entered the simulation ride business in 1990. It once exhibited its products at the AOU Expo.

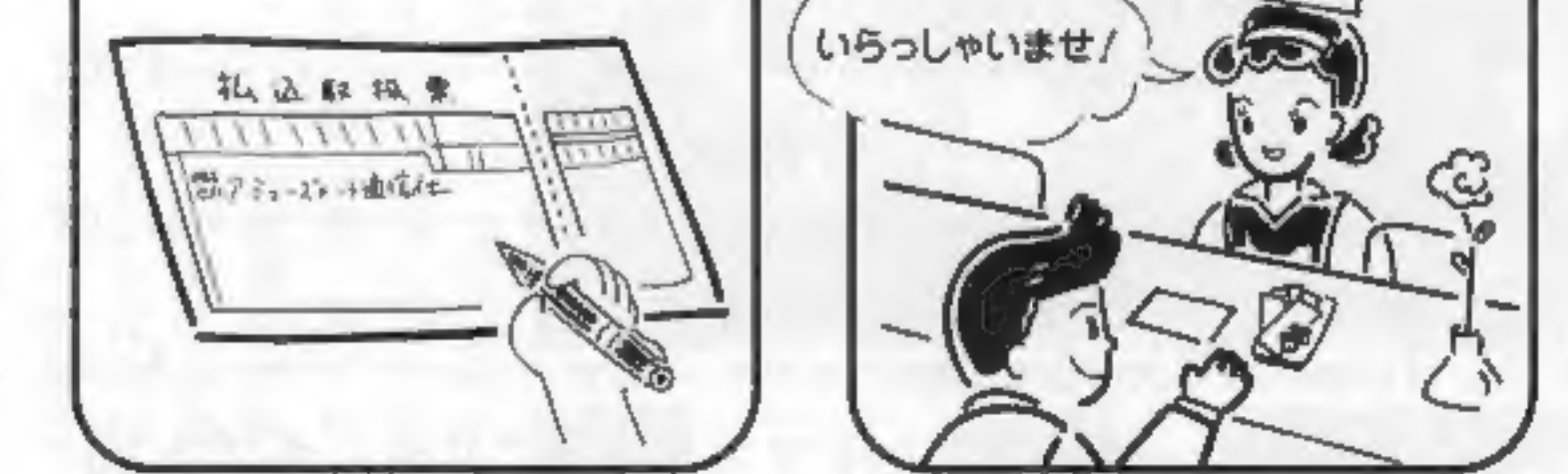
Incidentally, the amount of debts incurred by K&U Co., Ltd. which went bankrupt on January 4, turned out to be ¥2,718 million. A creditors meeting for the company and three individual connected with K&U, including president Kenji Hayashi, was held on April 21, and the bankruptcy administrator reported for the first time. All three individuals were also declared bankrupt along with the company.

ゲームマシン は郵便振替で
お申し込み下さい

■年間購読料 (送料、消費税込) は 9,880円です

■特製「縦じ表紙」は別途 2,000円

と一緒に申し込み下さい



①購読申込書には宛先もはっきりと

②購読料とともに郵便局で手続きを



③約1週間、小社に通知が来ます

④お手元に新聞が毎号郵送されます

海外「ハービー」の購読料は 送料別 10ドルとさせていただきます。

1億3000万人 総ジャンプ。 namco



※図体はイメージ図です。

協力：矢口渡商店会のみなさん



恋愛クイズ
ハイスクールエンジェル



スーパーワールドスタジアム 1999
※画面は開発中のものです。
※球団名ならびに選手名は(社)日本野球機構の同意を得ています。



ファイナル
バロン2



500GP



ナイスピッチ



アングラーキング



ガンバール



バランストライ



メリーボンボン



ファンシーリフター
(カトウ製作所製)

ゲームセンター
インターネットで最新の製品情報をお知らせします
<http://www.namco.co.jp/>

「遊び」を創造する
株式会社 ナムコ

本社 〒146-8555 東京都大田区東口 2-1-21
TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
販売一部 (東京) 〒146-8555 東京都大田区東口 2-5-5
TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
TEL. 062 (862) 3543 (代)
販売二部 (大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江崎町 1-21-26
TEL. 06 (6336) 3511 (代)
TEL. 092 (474) 5005 (代)
TEL. 092 (474) 5005 (代)
©1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED